
TGL
PlayStation
FARLAND SAGA
ファーランドサーガ
時の道標
みち しるべ

ごあいさつ

このたびはプレイステーション専用ソフト
『ファーランドサーガ　時の道標』
をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。

ご使用の際には本書をよくお読みになり、
使用上のご注意など、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に
保管してくださるよう、お願いいたします。

また、商品に関するお問い合わせは
弊社ユーザーサポートセンターまでお願いいたします。

株式会社 **テイジイエル**

ユーザーサポートセンター

10:00～20:00 (12/30～1/4除く)

0120-301067

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 2ブロック

SLPS 01903

目次



STORY

～オープニングより～

エントリヒ。
8年前この島で起こった争乱の痛手もようやく落ちつき、
大陸との行き来も盛んになってきています。
そのエントリヒから大陸へと向かう船に1人の少女が乗っていました。

彼女の名はカリン。
8年前の争乱で両親を失ってからは祖父と2人で暮らしていましたが、
その祖父も先日他界し、天涯孤独の身となってしまったのです。
彼女は祖父の墓前に誓いました。

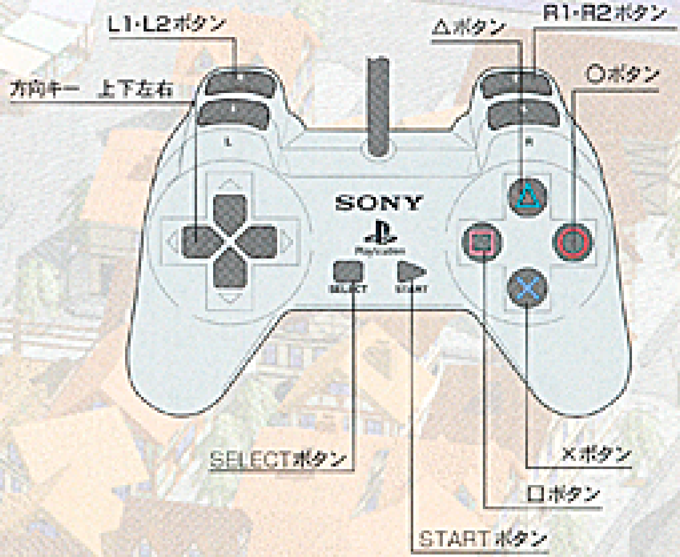
『ボクは、大陸で一旗あげて見せるッ!』

甲板に立って船の行く手をじっと見つめているカリン。
やがて水平線のかなたに大陸がその姿を現し始めました。
船が向かう先は、大陸でも有数の街。
交易都市アトラクタ。

さてさて、どうなりますことやら…。



操作方法



	[フィールド]	[街の中]
方向キー	カーソルの移動・コマンド選択	移動先の選択・メニュー選択
○ボタン	メニュー表示(※1)・コマンドの決定	移動先・コマンドの決定
×ボタン	コマンドのキャンセル	コマンドのキャンセル
□ボタン	ユニット上であれば情報表示	使用しません
△ボタン	半透明モードのON/OFF	使用しません
L１・R１ボタン	味方ユニットの選択	移動先の選択など
STARTボタン	ターン終了コマンド	メニューの表示
SELECTボタン	使用しません	使用しません

（※１）カーソルがユニット上にある場合はユニットメニューを、それ以外のときはシステムメニューを表示します。



冒険の手引き



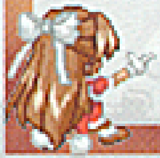
ゲームをはじめると、タイトル画面になりますので、STARTボタンを押してください。右図のような画面が表示されますので、項目を方向キーの上下で選択し、○ボタンで決定してください。
『はじめから』を選ぶとオープニングが始まります。「つづきから」を選ぶと今までプレイしてきた途中経過を再開することができます。

『はじめから』を選ぶと、オープニングが始まります。ゲームの舞台となる、交易都市アトラクタに集まってくるカリンたちが描かれます。オープニングが終わると、ゲームが始まります。しばらくはユニット同士の会話だけですので、○ボタンで会話を進めてください（スキップしていく事も可能です)。
環境設定で「メッセージ自動送り」をONにしていると何もボタンを押さなくても場面転換まで 自動的に会話が進行していきます。

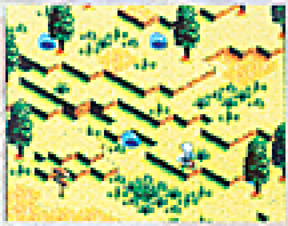
●アトラクタの移動方法



しばらく話が進むと、右のような画面になります。ここから本格的にゲームがスタートします。ユニットの現在位置などに杖のマークが表示されます。杖のマークは移動先の選択を行うカーソルで、方向キーの左右かＬ１・Ｒ１ボタンで移動先を選択することができます。
移動先を選択したら、○ボタンで決定してください。



●バトル画面の遊び方

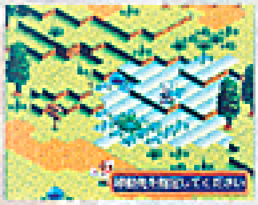


街で何か仕事を請け負ったり、トラブルに巻き込まれたりすると、右のようなバトル画面へと移行します。ここでは、画面上のユニット（以後ユニットと呼びます）を移動させ、敵を攻撃します。まずは、画面中央下にいるアルを使ってスライムを攻撃してみましょう。

●ユニットの動かし方

では、右図のようにひし形の青いカーソルをアルの足下に合わせてみてください。画面が右図のように表示されたら、○ボタンでユニットを選択してください。







ユニットを選択すると、ユニットメニューが表示されます。まず、『移動／攻撃』を方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。すると、そのユニットが移動できる範囲が青く波打つように表示されます。次に、移動したい場所を選んで○ボタンで決定すれば自動的にそこまで移動します。

では、正面にいるスライムの前まで移動させましょう。カーソルをその場所に合わせて○ボタンで決定してください。すると、ユニットがその位置まで移動します。

さて、スライムの足下が赤く波打っているでしょうか。これは、このユニットに対して攻撃できることを示しています。では、その位置に カーソルを合わせて○ボタンで決定してみましょう。

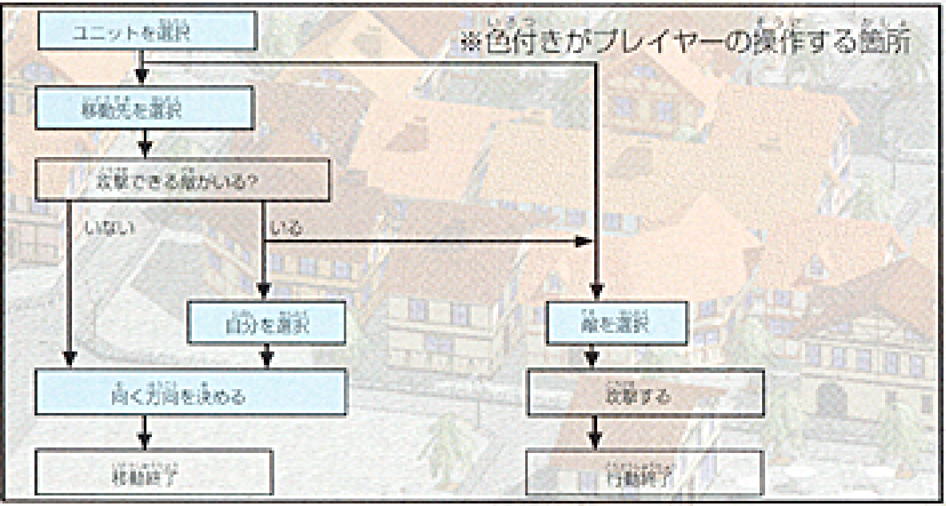
アルが走って、スライムを攻撃しましたか？うまく行かない場合は、どこかで操作を間違っています。もう一度今までの操作を繰り返して みてください。

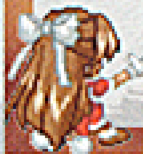


これがこのゲームの基本的な操作です。実際、ほとんどの作業がこの操作で占められると言っても過言ではないでしょう。ここでは単純に正面の敵を攻撃しましたが、他にも背後に回ったり魔法を使ったりと様々な攻撃が可能です。
各ユニットは、１ターンにつき『移動』と『行動』が１回ずつ実行できます。『行動』には、今行ったような『直接攻撃』の他に、『魔法』、『道具を使う』などの種類があります。つまり、『道具を使う』を実行すると次のターンまで攻撃はできなくなるわけです。
『行動』は必ずしも『移動』のあとに行うわけではありません。もし、移動する前にすでに攻撃できる距離に敵ユニットがいた場合は、移動できる範囲に混じって攻撃できることを示す表示も同時に現れます。そこで、攻撃してから改めて移動する(逃げる)というヒット＆アウェイ戦法もとれるわけです。



移動後に攻撃する相手がいない場合は、右図のようにどちらを向いて終わるか聞いてきますので、方向キーで向きを決めて○ボタンで決定してください。
つまり、ユニットの行動手順は、状況によって次のように分かれます。





序盤は以上の手順でゲームが進みます。
攻撃で相手にどれだけのダメージを与えられるかは、実に様々な要素が関わってきます。詳細は後述の「戦闘のテクニック」に譲りますが、実際に色々試して感覚で覚えていってください。

すべてのユニットを行動させたら「ターン終了」で敵側に順番を回します。ユニットのいない所で○ボタンを押すとシステムメニューが表示されます。そのメニューの中に「ターン終了」の項目があります。

●バトル画面での便利な機能

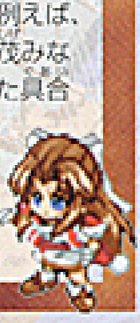
・ショートカットボタン
ゲーム中に良く使う機能・便利な機能をメニューを開かずに実行できるボタンを用意しています。
STARTボタン：「ターン終了」の操作を行うことができます。
□ボタン：ユニットの上で押すと、そのユニットの情報を表示します。
△ボタン：半透明モードのON/OFFを行います。物陰にユニットが隠れてしまって良く見えない場合は半透明モードをONにしてみてください。隠れているユニットが透けて見えるようになります。

●戦闘テクニック

ここでは、戦いを有利に進めるためのテクニックをいくつか紹介しましょう。

・***地形効果***
マップは、その地形によって移動できる距離などが変わりますが、戦闘にも影響します。例えば、道は素早く移動できるが攻撃を受けるとダメージをまともに受けてしまう。それに対して茂みなどは 移動に手間がかかるが、攻撃を受けるとダメージをいくらか減らしてくれると言った具合です。

・***方向***
側面や背後から攻撃を受けると、ダメージはそれぞれおよそ1.25倍、1.5倍になります。
移動を終了したら、必ず敵の方を向くようにしましょう。



・高低差

自分より低い位置にいる敵に武器攻撃を加えると、ダメージが増加します。逆に自分より高い位置にいる敵に対しては、ダメージが減少してしまいます。つまり、なるべく高いところにいた方が戦いを有利に進められるということです。ただし、あまり高低差がありすぎると攻撃自体ができなくなりますので気をつけて。

・ダッシュ攻撃

一直線に敵まで走って攻撃できるとき、味方ユニットは猛然と敵に突撃して行きます。これがダッシュ攻撃で、確実に敵に大ダメージを与えられます。ダッシュ攻撃の条件は、3歩以上歩けること、途中に大きな段差がないこと、などです。また、魔法系のユニットでも腕力と知力の高い方がダメージ算出に使われますので、カリンでも大ダメージを与えることが可能です。ただし、その後の敵の反撃のことも考えた方が良いでしょうけれど・・・

・敵の行動パターン

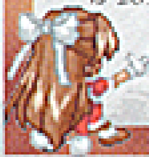
敵の行動には、いくつかのパターンがあります。主なものをいくつか上げてみましょう。

突撃タイプ	とにかく、こちらに向かってひたすら攻撃してきます。
慎重タイプ	こちらとの間合いを計りながら、ジワジワと攻撃してきます。
待ち伏せタイプ	こちらが近づくまで待ってから襲いかかってきます。
逃げタイプ	ひたすらこちらから離れようとします。それでも、「窮鼠猫を咬む」という言葉の通り、追いつめられると襲いかかってきます。

動きを見ていれば、だいたいどのタイプに属するものかわかります。また、大勢で集まっているユニットよりは、孤立しているユニットの方が攻撃されやすくなるので、単独行動をとらせるときには注意が必要です。

・敵の情報を知る

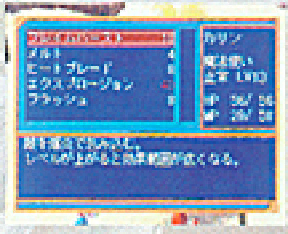
敵ユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、そのキャラクターの能力画面が表示されます。攻撃する際の参考にすると良いでしょう。また、「情報」を選択するとその敵ユニットの簡単な説明が表示されます。



●魔法／特技を使う

魔法を使うにはユニットメニューの「魔法／特技」を選択してください。下図のような画面が表示されます。画面右上に表示されている数値は、ユニットの名前・属性・現在の体力／体力の最大値・現在の魔力／魔力の最大値です。まだまったく魔法や特技を覚えていない場合や、魔力が少なすぎて使えない場合には選択できない魔法もあります。

使える魔法（特技）にカーソルを合わせ、○ボタンで選択します。そのあとはその魔法（特技）それぞれの特性によって変わります。魔法をかける相手を選択するものもあれば、マップ全体に効果が及ぶためにすぐさま実行されるものもあります。それぞれがどのようなものかは画面下部で簡単な説明を見ることができますが、やはり実際に使ってみるのが一番でしょう。



●道具を使う

ユニットメニューで『道具使用』を選択すると、前項と同じような画面が表示されます。使用したい道具にカーソルを合わせ、○ボタンで選択してください。道具（主に薬草や薬など）は、自分自身と隣接している味方ユニットに対して使うことができます。使う相手を選択し、○ボタンで決定すると道具が使用されます。

こういった道具やそれを買うためのお金は、敵ユニットを倒したときに手にはいることがあります。また、ステージ上に隠されていることもありますので、怪しいと思われる所には行ってみるのも良いかも知れません。



ステージとステージの間には、買い物ができるお店に立ち寄ることがあります。ここでは、貯めたお金で色々な武器や防具、道具を買うことができます。財布の中身とよく相談して効率よく買い物しましょう。



●メニュー

バトル中にユニットのいない所で○ボタンを押すとシステムメニューが表示されます。各項目には次のような機能があります。街の中でもSTARTボタンを押すとメニューが表示されますが「ターン終了」と「クリア条件」がないだけで機能はほぼ同じです。



・**ターン終了／**　自分のターンを終了し、コンピュータ側のターンに移行します。

・**ユニット一覧／**　味方のユニットの情報を表示します。装備の変更なども行うことができます。

・**クリア条件／**　現在のバトル画面のクリア条件を表示します。

・**セーブ／**　現在の状況をセーブします。重要な局面ではセーブしておいた方が良いでしょう。(セーブするにはメモリーカードの空き容量が2ブロック必要です)。セーブしたい場所にカーソルを合わせ、○ボタンで決定してください。

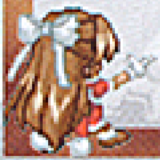
・**ロード／**　セーブされた途中経過からゲームを再開します。再開したいデータを方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。

・**環境設定／**　ゲーム中の様々な環境を設定することができます。各項目はそれぞれ方向キーの上下で選択、左右で設定内容の変更、○ボタンで決定です。

移動アニメ／バトル中のユニットの移動アニメを表示させるかどうか決定します。

効果アニメ／バトル中の効果アニメを表示させるかどうか決定します。

味方戦闘アニメ／バトル中に味方の戦闘アニメーションを行わないように設定できます。
ゲームの進行は早くなりますが、ゲームとしての魅力は半減します。



敵戦闘アニメ／バトル中に敵の戦闘アニメショーンを行わないように設定できます。
ゲームの進行は早くなりますが、ゲームとしての魅力は半減します。

メッセージ自動送り／イベント中のメッセージ（セリフ)を自動的に進めるかどうか設定します。ONの場合、○ボタンを押さなければ場面転換時までメッセージは自動的に進んでいきます。また、設定がONでも○ボタンでメッセージを送ることもできます。

サウンド／サウンド出力を『STEREO』か『MONO（モノラル)』で選択することができます。お使いの環境によって変更してください。

ボイス／イベント中にキャラクターの声を出すかどうか決定します。また、イベント中に×ボタンで会話を進めることによってもボイスは流れないようになっています。

ボイスVOLUME／ゲーム中の声の大きさを設定します。方向キーの左右でボリュームを調整してください（○ボタンは使用しません)。

設定が終了しましたら、『設定終了』を選択して、○ボタンで決定してください。



●ユニット一覧

システムメニューでユニット一覧を選択すると、下のような画面が表示されます。ユニットの選択はＬ１・Ｒ１ボタンで行い、項目の選択は方向キーの左右で行います。選択したユニットの見たい項目が決まりましたら○ボタンで決定してください。



・能力



名前	ユニットが持つ固有の名称です。
クラス	ユニットの種族や職業などを指します。
レベル	ユニットの総合的な強さを表します。
各種能力値	
体力	0になると行動不能になります。
魔力	魔法を使うのに必要です。1ターン毎にわずかずつ回復します。
攻撃力	武器で相手を攻撃するときの強さです。
防御力	武器による攻撃を受けたときにダメージを減少します。
知力	魔法で攻撃するときの強さです。
魔抗力	魔法による攻撃を受けたときにダメージを減少します。
敏捷さ	高いと敵の攻撃を避けたり大ダメージを与えたりできます。

※能力値に（）で囲まれている数値は、装備や魔法によって付与された数値です。

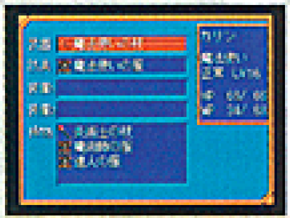
経験値	敵と戦う度に増え、100ごとにレベルが1つ上がり、各種能力が上昇します。
属性	ユニットには特定の属性を持つ者がいて、戦う相手との属性の相性によってダメージが変わってきます。同じ属性を持つ相手と戦えばダメージが相殺し、相反する属性の相手を攻撃すれば大ダメージを与えられます。 ただし、この場合は相手からも大ダメージを与えられるということなので注意が必要です。属性は6種類あり、火と水、風と土、光と闇が相反します。

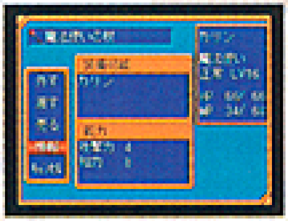
各種能力はクラスによって大きく異なりますが、攻撃力、防御力が高いほど肉弾戦に強く、知力、魔抗力が高いほど魔法に強いと覚えておけばよいでしょう。また、敏捷さは武器攻撃時に大ダメージを与えたり、敵の武器攻撃や魔法攻撃の毒、眠りなどを避ける確率が高くなります。



・装備

各装備品は、方向キーの上下でカーソルを合わせ、○ボタンで選択すると詳しい 説明画面が表示され、その装備品の情報・装備の着脱・売却（バトル中は売却できません）・近くにいる者に渡すなどといった行動ができます。



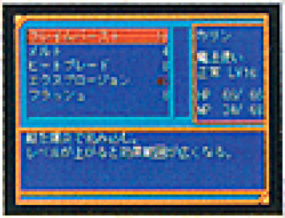


武器	現在装備している武器
防具	現在装備している鎧
装備1／装備2	現在装備しているアクセサリー
持物	現在所持している装備品を表示しています。

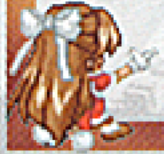
・特技

特技とはいっても、大半が魔法を指します。カーソルを合わせると その魔法の説明が画面下に表示されます。

特技はレベルが上がるにつれて自然に新しい魔法を覚えて行きます。

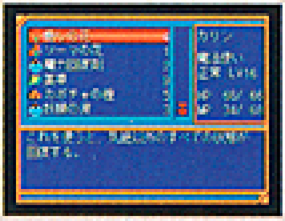


また、魔法の中にはレベルが上がるとその効果範囲が広くなるものもあります。魔法にも属性があり、魔法をかける相手との相性によって効果が増減します。



・道具

味方が持っている道具の一覧です。特に誰が所持しているというわけではなく、誰でも好きなときに使うことができます。このウィンドウでは、道具の説明を見たり余分な道具を売却したりできます（バトル中は売却できません）。売却するには売却したい道具にカーソルを合わせて○ボタンで選択してください。売却画面になります。方向キーの上下で売りたい数量を決定してください。
道具には、体力や魔力を回復するもの、毒や眠りなどを解くものなど様々な種類があります。特に、回復系の道具は魔法があまり使えない序盤では重宝するでしょう。





※各項目の画面が表示されているときにＬ１・Ｒ１ボタンを押しますと、ユニットが切り替わります。

●戦いが終わったら／経験値の配分

請け負った仕事を完了してギルドに報告に行くと、その仕事の報酬とともにまとまった経験値が与えられます。この経験値はバトル中に一人一人が手にするものとは違い、プレイヤーが好きなように分配することができます。

経験値をもらうと下のような画面になります。方向キーの左右で配分方法を選択し、○ボタンで決定してください。

手動配分の場合は決定後さらに方向キーの左右（またはＬ１・Ｒ１ボタン）でユニットを選択し、上下で経験値の配分を行ってください。
また、このとき、□ボタンを押すとそのユニットに与えられた経験値の全てを配分します。△ボタンを押すと選択しているキャラクターに与えられている経験値を右隣のキャラクターへ全て移動させることができます。手動配分が終了したら○ボタンを押してください。配分選択に戻ります。

配分が終了したら、「設定終了」にカーソルを合わせて○ボタンで決定してください。配分結果がレベルアップなどの形で報告されます。





●武器や道具の購入

冒険に必要な武器や道具はアトラクタの街で購入することができます。備えを十分にして冒険に出かけましょう。



武器屋に行くと筋肉ムキムキの親父さんが迎えてくれます。
下の画面をご覧ください。武器を購入する場合には『買う』を、その武器の情報を見る場合には『情報』にカーソルを合わせ、○ボタンで決定してください。武器を選択できるようになりますので、方向キーの上下で武器にカーソルを合わせ、○ボタンで選択してください。
購入する武器を選択すると購入するユニットを聞いてきますので
L1・R1ボタンで選択し、○ボタンで決定してください。
『ユニット』を選択するとユニット一覧が表示されます。



雑貨屋さんの場合は"自称"街一番の美人のお姉さんが迎えてくれます。



操作は武器屋のときとほぼ同じですが、『情報』メニューはありません。
購入したい道具にカーソルを合わせると画面下に簡単な説明が表示されます。
購入する数量は方向キーの上下で選択してください。





キャラクター紹介

●カリン

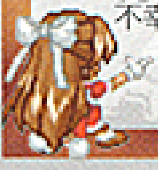


大戦の時はまだ８歳だった。大戦以後の長いブランクで腕は落ちたものの、爆炎魔法の使い手としては超一流。幼児期の悲惨な体験から、暗所恐怖症の気があるが、普段は元気印いっぱいの女の子。

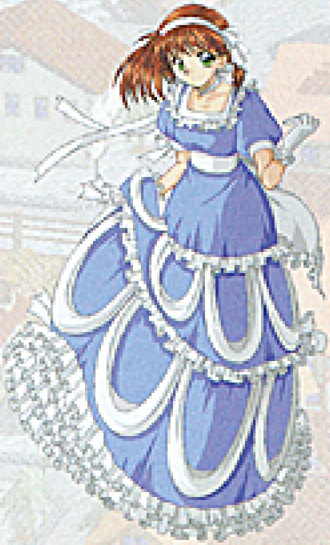
●アル



アトラクタの港でカリンと出会う少年。各地を放浪していたらしいが、それ以前の記憶を失っている。今回パーティでは唯一の男性キャラとして不幸を一身に集める。別名、パーティの玩具。



●アリス



アトラクタ1の大富豪、マクドガル家の一人娘。過保護な父親から逃れるために家出し、カリンたちと行動を共にする。世間知らずだが、回復魔法の使い手として活躍する。

●ラディッシュ



歌を忘れた吟遊詩人。アトラクタの教会でシスターの短期バイトをしている。アリスとは、彼女が幼い頃からの付き合い。メガネがチャームポイントのお気楽娘。



●サーラ

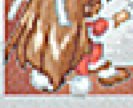


南国からやって来た褐色の肌を持ったエキゾチックな少女。アルに戦いを挑んで敗れ、それ以降押し掛け女房気取りで彼につきまとう。呪術士の家の生まれで、本人もある程度術を使うが、普段はその鉄拳を振るって敵をなぎ倒す。

●ソフィア＆エルレイン（ルル）

エルフの盗賊とハーフエルフの魔法使いという変わった親娘。父親は人間らしいが、ソフィアはそのことについていっさい語ろうとしない。





～おまけ～ アトラクタ観光ガイド



○アトラクタの歴史
今でこそ、大陸有数の交易都市として繁栄の頂点を極めているこの街ですが、暗い時代もありました。8年前までは暗黒街と呼ばれ、盗賊や海賊が闊歩する街だったのです。もちろん、当時のギルドは犯罪者たちの元締めといった存在で、悪の限りを尽くしていました。それが突然壊滅し、わずか8年で現在の姿になったのは奇跡とも言えることです。これは噂ですが、現在のギルドマスターが大きく関わっていたということらしいです。

○見どころ
なんと言っても、まず最初に目を引くのは、街の中央にそびえ立つギルドタワーでしょう。アトラクタを訪れた人が、まず真っ先に向かうのもこのギルドタワーです。では、アトラクタの名所を順に紹介して行きましょう。

○ギルド
事実上、この街の司令塔と言っても過言ではありません。街の行政を行う他、様々な仕事を請け負う冒険者ギルドとしても運営されています。ギルドの長であるギルドマスターは、かなりの切れ者と噂されていますが、その素性は謎に包まれています。それがこのギルドの危険な魅力をいっそう引き立てているのかも知れません。基本的に、冒険者か仕事の依頼人しか入れませんが、時々観光客にも公開しています。

○宿屋
この街に一つしかない宿屋ですが、それだけにかなりの人数を泊めることができます。観光客だけでなく、冒険者にも利用されているので宿泊料もお手ごろ価格となっています。朝食はサービス、昼食、夕食は1階の食堂でどうぞ。夜はにぎやかな酒場に早変わりします。世界各地から取り寄せられた銘酒の数々をご賞味ください。

○マクドガル邸
アトラクタでもっともお金持ちといわれている交易王マクドガル氏のお屋敷です。残念ながら私設ボディガードの黒服部隊が厳重に警備しているため、中を見学することはできません。外から眺めるだけにしましょう。ちなみに、マクドガル氏には娘さんが一人いて、溺愛していらっしゃると言うことです。

○カフェ「Love&Peace」
観光は楽しいけれど疲れるもの。そんな時にちょっと一休み。カフェ「Ｌｏｖｅ＆Ｐｅａｃｅ」で一杯のお茶はいかが？世界各地から取りそろえたお茶やコーヒー、フルーツジュース。お決まりになりましたら、気軽にウェイトレスに声をかけてください。

○港
世界各地から色々なものが運ばれてくる港です。神秘の島、エントリピへ渡る船もここから出ています。

○武器屋
鉱山に近いため、武器はアトラクタの重要な輸出品となっています。旅には危険が付き物。でも、強力な武器と鎧さえあれば大丈夫！名物親父が笑顔であなたを迎えてくれるでしょう。

○雑貨屋
交易都市だけあって、珍しい薬草やアクセサリーがたくさん売られています。特に、名産物のハーブは旅をするにはいくつあっても足りないものです。ここでたくさん買い込んでおきましょう。店主の明るいお姉さんも人気の秘密です。

○教会
この街の教会はそのステンドグラスの美しさでも有名です。ただいまシスターの短期バイトを募集中。裏の屋台通りでは、名物アトラクタ饅頭も売られています。

○墓地
今、女性観光客の間で密かにブームの観光名所となっています。落ち着いた雰囲気と、街を一望できる眺めの良さが人気の秘密ですが、彼女たちの目当ては、時々ここに現れる美形の男性のようです。

○灯台
船乗りたちにとっては、真っ暗な夜に帰るべき所を教えてくれる、母のような存在です。昼間は観光客に公開されています。



※「観光ガイド」の内容は実際のゲーム内容と若干異なる場合もあります。